



## **Spiel- und Übungssammlung**

### **1. Stationenarbeit zur Schulung der kin. Differenzierungsfähigkeit**

Die vorgestellte Stationenarbeit fördert die kinästhetischen Differenzierungsfähigkeit und schult die Auge-Hand-Koordination. Die eingesetzten Materialien sind überwiegend selbst gebaut. Gemäß den Grundsätzen für Koordinationsschulung sollte der Stationswechsel frei („fliegend“) gestaltet werden.

#### **1.1 U-Tube**

Das U-Tube ist ein selbst gebautes Sport- und Spielgerät. Es besteht aus einem gebogenen Drainage-Rohr mit zwei Öffnungen. Gespielt wird mit einem kleinen festen Ball (z.B. Boccia-Ball, Schlagball oder gefüllter Tennisball). Die Materialien für den Bau des U-Tubes sind leicht und kostengünstig im Baumarkt zu beschaffen (vgl. MEDERER/ZÖLLER 2009, S. 25).

Übungsmöglichkeiten sind z.B.:

1. Das Tube muss so bewegt werden, dass der Ball aus einer der Öffnungen nach oben heraus fliegt.
2. Der Ball soll aus dem einen Ende des Tubes gerade nach oben befördert und mit einer der beiden Öffnungen wieder gefangen werden.
3. Der Ball soll aus der einen Öffnung des Tubes befördert und mit der anderen Öffnung wieder gefangen werden. Wer schafft die meisten „Runden“?

Weitere Spielideen sind folgendem Artikel zu entnehmen: MEDERER/OPITZ: U-Tube, Übungen und Spiele. Sport Praxis 11/12 2009, 48-51.

#### **1.2 Leitergolf**

Leitergolf besteht aus einer Art „Holzleiter“. So genannte Bolas (zwei durch ein Seil miteinander verbundene Golfbälle) müssen von unten an die Leiter geworfen werden, so dass sie an der Leiter hängen bleiben.

Die Bauanleitung und die Original-Spielanleitung gibt es unter <http://www.bauanleitung.org/selbstbau/leitergolf-bauanleitung/>

#### **1.3 Eimerball**

An einer Kletterwand werden Eimer in verschiedenen Höhen mit Kordel befestigt und ggf. auch mit unterschiedlichen Ziffern gekennzeichnet. Ziel ist es, mit unterschiedlichen Wurfgegenständen in die Eimer zu treffen.

#### **1.4 Klettball**

Auf eine Sperrholzplatte wird als Zielscheibe Klettband geklebt. Als Wurfgeräte dienen Überraschungseier, die ebenfalls mit Klettband umklebt wurden. Wer schafft es, die Eier so zu werfen, dass sie an der Zielscheibe kleben bleiben?

#### **1.5 Mauerball**

Zwei bis drei Kästen stehen vor der Hallenwand. Die Bälle müssen nun so gegen die Wand geworfen werden, dass sie in den Kästen landen.

## 2. Fangspiele

### 2.1 Sitz Hase, lauf Hase

Jeder kann jeden zu einem Sitz-Hasen machen, in dem er ihn mit den Worten „Sitz, Hase“ berührt. Sitzende Hasen können wieder zu laufenden Hasen werden, indem sie mit den Worten „Lauf, Hase“ berührt werden.

### 2.2 Spielcasino

Klassisches Fangspiel. Wer gefangen wurde, muss ins Spielcasino. Dort liegen Würfel bereit. Wer eine sechs würfelt, ist wieder befreit.

### 2.3 Dreier-Tipp

Fangspiel in sich an den Händen fassenden Dreiergruppen – gefangen werden darf immer nur der sich in der Mitte Befindende.

### 2.4 Störche und Frösche

Vier bis acht Matten werden in der Halle verteilt. Sie sind die Teiche. Je nach Gruppengröße gibt es ca. 10 Störche, die sich außerhalb der Teiche aufhalten. Alle anderen Spieler sind Frösche. Sie befinden sich auf den Matten. Wenn die Frösche sich auf den Weg zu einem anderen Teich begeben, können sie von den Störchen gefangen werden.

→ *Die Frösche müssen nach max. 5 sec den Teich verlassen bzw. gewechselt haben.*

→ *Die Frösche dürfen nur hüpfen, während die Störche sich nur auf einem Bein fortbewegen dürfen.*

### 2.5 Konkurrenz im Supermarkt

In der Hallenmitte liegen jeweils fünf Bälle von einer Sorte. Jeder Gruppe (Supermarkt) wird eine Ballsorte zugeteilt. Ziel ist es, als erste Gruppe alle fünf eigenen Bälle in die eigene Ecke zu bringen. Achtung: Die anderen Gruppen dürfen dies aber verhindern, indem sie „fremde“ Bälle klauen und ins eigene Lager transportieren!

→ *Variante für Jüngere („Vogelnest“): In der Hallenmitte liegen so viele Bälle wie möglich. Es gibt vier Gruppen, die ihr Nest in jeweils einer Ecke haben (kleiner Kasten oder Reifen). Auf ein Kommando hin laufen die Spieler (ggf. nacheinander) in die Mitte, jeder darf sich jeweils einen Ball nehmen und in seine Ecke bringen. Nun gibt es zwei Spielmöglichkeiten:*

- *Wie viele Bälle konnten in das Nest gebracht werden?*
- *Es wird gespielt, bis alle Bälle aus der Mitte abtransportiert wurden.*

### 3. Rückschlagspiele

#### Schläger aus Drahtkleiderbügel

Ein Drahtkleiderbügel wird nach oben gebogen und mit einer Nylonstrumpfhose überzogen. Das ist der Schlägerkopf. Der Aufhänger wird herumgebogen und mit dem Rest der Strumpfhose und mit Zeitungen umwickelt. Das bildet den Griff des Schlägers. Nun können verschiedene Übungen und Spiele damit durchgeführt werden. Zum Beispiel:

- In Einzelarbeit möglichst häufig den Ball nach oben spielen
- Wie viele Kontakte schafft man mit einem Partner?
- Wie viele Kontakte schafft man in Kleingruppen?

Außerdem können verschiedene „klassische“ Ballspiele wie Brennball oder Völkerball abgewandelt und mit den Schlägern gespielt werden.

#### Werfer gegen Läufer

Zwei Mannschaften: Eine Läufermannschaft hat die Aufgabe, um das Spielfeld herum zu laufen (Punkte als Gruppe erlaufen). In der Feldmitte steht die zweite Mannschaft „als Uhr“. Sie müssen 50 Ballkontakte haben – so lange dürfen die Läufer Runden sammeln.

#### Goba-Schläger

Diese werden aus Sperrholz als „Hand“ ausgesägt. Rollladengurte werden auf der Rückseite als Griff befestigt. Anleitung z.B. unter <http://www.sportpaedagogik-online.de/kindgerechtespielformen.pdf>, Seite 3

### 4. Spiele mit Alltagsmaterialien

#### 4.1 Pizza-Transport

Benötigt wird ein Geräteparcours aus Bänken, Wippe, kleinen Kästen etc. Die Pizza ist fertig und muss zu dem Besteller geliefert werden. Wer schafft es, die Pizza „unfallfrei“ über den Parcours zu balancieren? Diese Aufgabe kann auch als Wettbewerb bzw. Staffel gegeneinander gespielt werden!

#### 4.2 Kisten stapeln

Gespielt wird in Kleingruppen oder zwei Mannschaften. Aufgabe ist, einen möglichst hohen Turm aus den Kartons zu bauen. Hier ist Kreativität und Ideenreichtum gefragt – aber auch eine Portion Geschicklichkeit darf nicht fehlen!

→ *Variante als Gruppenaufgabe: Wie hoch wird der Turm, wenn alle Kartons verwendet werden?*

→ *Anstelle der Pizzakartons können auch Tetra-Pak-Tüten, Schuhkartons o.ä. verwendet werden.*

#### 4.4 Pizzakarton-Boccia

Spielregeln wie beim Boccia: Wer trifft in bzw. auf eine Markierung (z.B: Sandsäckchen)?

→ *Varianten: Wer kann den Karton am weitesten werfen? Oder: Wer kann mit dem Karton die meisten Joghurtbecher von einer Bank werfen?*

#### **4.5 Papprollen-Memory**

In nummerierte Papprollen (PR) werden jeweils zwei gleiche Gegenstände gelegt. Die PR werden in der Halle verteilt. Die Kinder versuchen nun paarweise die richtigen Zahlenkombinationen zu finden. Die PR bleiben stehen. Die Kinder merken sich die entsprechende Zahlenkombination und notieren diese auf einem Blatt (liegt auf einer Bank!).

*→ Nach dem Aufbau können die Kinder zunächst bei ruhiger Musik vorsichtig durch die Halle gehen, und die Rollen erkunden (nicht anfassen o.ä.). Im Gesprächskreis erzählen sie ihre Beobachtungen und das Spiel wird erklärt. Die Pärchenbildung kann dann mithilfe eines Memory-Spieles erfolgen.*

#### **4.6 Vogelnetz-Trampolin**

Die Gruppe sitzt und hält ein Vogelschutznetz als Trampolin gespannt. Auf dieses wird ein kleines Kuscheltier gelegt – das Spiel entwickelt sich dann von selbst...

*→ Alternativ kann auch ein Joghurtbecher und ein Tischtennisball oder eine Kastanie auf das Netz gelegt werden. Ziel ist dann, den Ball in den Becher zu befördern.*

## **5. Literatur**

Mederer, Rouven/Zöller, Alex: Spiele und Übungen mit dem U-Tube. In: Jung, Susanne: Rund um den Ball. Reihe PIPO – Hier bewegt sich was, Meyer & Meyer-Verlag, Aachen 2009, S. 25ff., 88